

PERMAINAN MUTAKHIR

Oleh: Yosefa Pratiwi Aulia

Dosen Pembimbing: Dr. A. Rikrik Kusmara, M.Sn

Program Studi Sarjana Seni Rupa Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: yosefaaulia@gmail.com**Kata Kunci:** *Ruang, Manusia, Objek, Batas*

Abstrak

Ruang sosial yang dibentuk dan didefinisikan oleh manusia tidak terlepas dari subjek dan objek yang menyusunnya. Hal tersebut menimbulkan kepentingan-kepentingan yang dibuat oleh setiap individu maupun kelompok dan dengan itu menghadirkan batas-batas antara ruang sosial yang satu dengan yang lain.

Rumah dan sistem kepemilikan benda merupakan sebuah perwakilan kecil dari gejala sosial yang ada di tatanan masyarakat yang lebih besar dan juga merupakan batas yang jelas antara ruang privat dan publik. Dilatarbelakangi dengan baurnya batas-batas dalam sistem sosial yang terjadi di sekitar lingkungan hidup penulis, karya ini dibuat dengan dorongan untuk mempertanyakan dan membentuk ulang konsep ruang yang sesuai dengan penulis.

Abstract

Sociological space which is formed and defined by human is inseparable from the subject and the object of which it is composed. This raises interests made by any individual or group and with it brings the boundaries between the social space with each other.

Homes and object ownership system is a small representation of the social phenomena that exist in the larger social order and also a clear boundary between private and public space.

Motivated by blurred boundaries in social systems that occur in the environment surrounding the author, this work was made with the urge to question and reshape the concept of space in accordance with the author.

1. Pendahuluan

Dalam merasakan keberadaan satu sama lain, manusia tidak terlepas dari persepsinya terhadap ruang tempatnya berdiam dan seluruh unsur pembentuk yang ada di dalam ruang tersebut. Melalui kesadarannya terhadap unsur-unsur pembentuk tersebut, manusia mendefinisikan dan sekaligus terdefiniskan oleh ruang. Oleh karena itu kita sebagai manusia yang memiliki kesadaran yang lebih tinggi secara sadar dan tidak sadar melakukan kegiatan mengisi, menyusun, menamai dan menjadikan objek-objek yang ada di dalam ruang tersebut sebagai kepemilikan kita, milik pribadi ataupun kelompok.

Sebagai individu yang hidup bersama dengan individu lain, kehadiran keluarga menjadi hal yang sangat penting bagi pertumbuhan seorang manusia. Menjadi bagian dalam keluarga berarti tinggal bersama dalam kedekatan yang intim dan intens. Berada dalam satu ruang bersama namun sekaligus juga dipartisi, setiap anggota keluarga memiliki privasi sekaligus kebersamaan di dalamnya.

Rumah sebagai ruang yang mewadahi sebuah keluarga memiliki peran yang penting. Selain memenuhi kebutuhan primer manusia sebagai tempat berteduh dan berlindung, rumah merupakan identitas sebuah keluarga dalam kehidupan sosialnya. Di setiap rumah suatu keluarga selalu terdapat berbagai macam benda dengan kepemilikan yang pribadi dan juga bersama. Di dalam rumah kita menemukan batas dengan dunia luar, dan di dalam rumah kita juga memiliki sekat-sekat yang memisahkan satu ruang dengan yang lain sesuai dengan fungsinya.

Sebagai tempat beristirahat setelah berada di tengah hiruk-pikuk dunia luar, rumah seharusnya dibuat nyaman mungkin bagi seluruh anggota keluarga sehingga juga dapat menjadi tempat berkumpul dan berbagi, serta sebagai ruang dimana sebuah keluarga mendapatkan privasinya. Bila hal tersebut tidak terpenuhi dan rumah tidak berfungsi seperti yang sewajarnya, maka dapat terjadi kekacauan dan ketidakharmonisan dalam keluarga yang menempatinya.

Berangkat dari hal tersebut penulis yang mendapati permasalahan serupa akhirnya kembali merenungkan dan mencoba mengidentifikasi apa itu ruang, terutama bagi penulis sendiri. Permasalahan benda kepemilikan dan juga batas-batas antara ruang privat dan publik menjadi permasalahan yang penulis rasa sangat penting dalam mengidentifikasi ruang terkait dengan hubungan antara subjek, objek dan sistem yang menaunginya.

Permasalahan kepemilikan objek merupakan suatu hal yang penulis anggap harus bisa dikuasai sebagai bentuk implikasi dari permasalahan di atas; sistem kepemilikan dan proyeksi manusia akan hal yang ingin dicapainya terhadap objek lain yang lebih mudah untuk diraih. Dengan demikian penulis mencoba merenungkan kembali masalah sistem sosial dan segala bentuk kepentingan yang dibuat olehnya dan hubungannya dengan perilaku manusia dengan bentuk kepemilikannya yang menjadikan hal tersebut penting sekaligus tidak penting di saat yang bersamaan, dan dengan itu sistem sosial membentuk pola perilaku manusia dengan cara mengukuhkan apa yang penting dan tidak penting.

Dalam proyek Tugas Akhir ini penulis ingin menghadirkan sebuah ruang yang terdefiniskan secara subjektif oleh penulis, yang dibuat “penting” oleh penulis, dengan kesatuan dari objek-objek yang dipilih, dibuat, dimanipulasi, dan disusun dengan hasrat abstrak yang merupakan implementasi dari buah-buah pemikiran di atas.

2. Landasan Teori

Dalam karya ini penulis menggunakan tiga pendekatan teori yaitu: ruang sosial oleh Lebevre, ruang sosial oleh Simmel, dan sistem benda oleh Baudrillard. Manusia merupakan individu yang terus menerus mendefinisikan dan memaknai segala sesuatu. Ruang selalu terdiri dari waktu dan manusia yang mendefinisikannya, tidak terlepas dari kekosongan sekaligus juga pengisian. Ruang mental, ruang fisik dan apapun sebutannya merupakan bagian sekaligus kesatuan dari keutuhan seorang manusia. Manusia mendefinisikan ruang sekaligus terdefiniskan olehnya, dan manusia juga menciptakan ruang sementara ruang menghadirkan citra.

Unsur-unsur yang membentuk suatu ruang tentunya tidak terlepas dari keberadaan objek yang menyusunnya. Realitas kebendaan tersebut membantu manusia dalam menentukan orientasi setidaknya sebagai media yang mengingatkan bahwa eksistensi dirinya benar-benar nyata. Oleh karena itu, benda-benda material dan segala bentuk kepemilikan sangat penting bagi seorang individu dalam membentuk identitas personalnya demi kepentingan pertahanan hidup dalam sebuah sistem sosial.

Sebagai manusia yang sangat subjektif, kita memilih, membuat, memanipulasi dan mengorganisir benda-benda kepemilikan yang spesifik dikarenakan oleh dorongan abstrak yang sulit untuk dijelaskan ataupun dikendalikan. Apakah manusia bukan lagi menjadi subjek namun objek dari benda-benda yang secara sadar –namun dengan dorongan abstrak dipilih untuk secara fungsional memiliki fungsi praktikal dan juga fungsi kepemilikan?

Rumah sebagai persilangan antara ruang yang privat dan publik dalam hal tertentu menjadi ruang yang bersifat abu-abu dimana benda-benda kepemilikan dan juga batas-batas antara satu individu dengan individu yang lain terkadang menjadi baur karena sebuah satuan bernama keluarga.

Benda-benda yang bersifat domestik seperti furnitur, benda-benda elektronik, sakelar lampu, maupun stop kontak bila ditemukan di ruang publik sudah tidak lagi menjadi benda kepemilikan satu orang ataupun satu keluarga, namun berubah menjadi milik bersama ataupun instansi yang bersangkutan dan bisa diartikan sebagai benda tanpa pemilik. Dalam karya ini penulis mencoba mengabstraksikan benda-benda kepemilikan tersebut menjadi kotak-kotak yang jelas batasannya satu sama lain dan juga berusaha menihilkan kepemilikan tersebut. Dengan begitu rumah menjadi semacam *melting pot* dimana semua nilai-nilai yang diserap dari sistem sosial di luar di re-evaluasi dan dalam karya ini ditukar-tukar. Penulis juga sengaja menciptakan ilusi yang hangat dan nyaman selayaknya rumah yang ideal di dalam ruang ini sementara faktanya benda-benda yang disusun dan dimanipulasi di dalamnya mengandung banyak anomali dan tercerai berai.

Maka dari itu, dalam karya yang berjudul *Permainan Mutakhir* ini penulis berusaha menampilkan pandangan tentang bagaimana subjektifitas berperan aktif dalam membentuk identitas personal yang pada akhirnya menjadi identitas kelompok dalam kaitannya dengan ruang dan sistem kepemilikan, serta batas dari ruang yang privat dan publik.

Seniman Acuan

Rachel Whiteread



Gambar 1 Rachel Whiteread, Study, 2005 Plaster and wood
(Sumber: <http://www.luhringaugustine.com>)

Yoshitomo Nara



Gambar 2.7 Yoshitomo Nara, Your Dog, 2009
(Sumber: <http://Artrabbit.com/>)

Christian Boltanski



Gambar 2.9 Christian Boltanski, Tombs, 1997
(Sumber: <http://online.wsj.com/>)

3. Proses Berkarya

Proses Berkarya

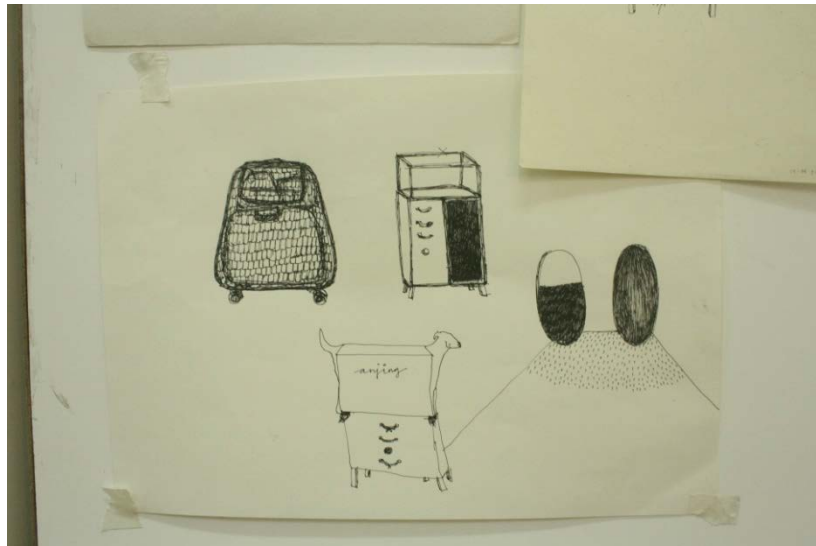
Karya tugas akhir ini berangkat dari pemikiran penulis mengenai apa itu ruang serta bagaimana subjektivitas berperan dalam menempatkan individu dalam ruang tertentu serta bagaimana benda kepemilikan menggambarkan. Karya ini juga memiliki kesinambungan dengan tema karya pra TA sebelumnya yang membahas mengenai persoalan ruang privat dan publik. Karya tugas akhir ini memiliki tema berbeda dengan tema karya pra TA penulis, akan tetapi memiliki metode berkarya yang sama. Penulis meriset dan melakukan studi terhadap objek, baik bentuk maupun gestur .



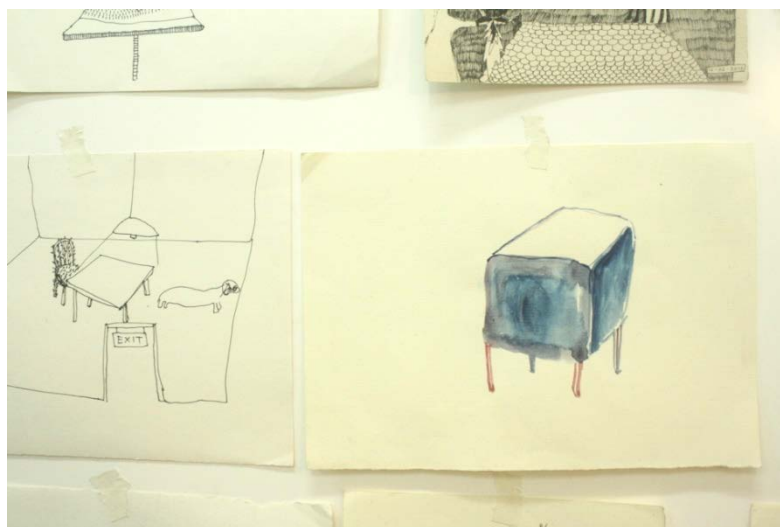
Gambar 3 karya Pra TA penulis bertemakan privat dan publik
(Sumber: dokumentasi penulis)

Proses Sketsa

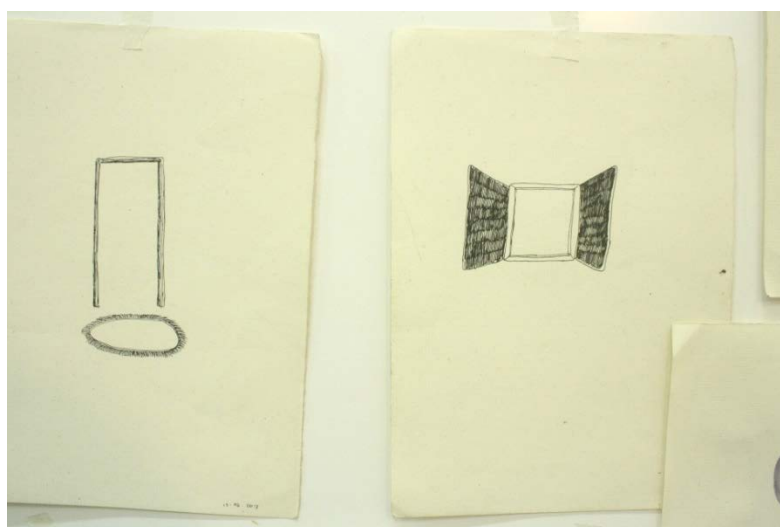
Proses sketsa dilakukan dengan proses yang sangat intuitif dan berkala. Terdapat banyak sketsa yang tidak sesuai dengan hasil karya dikarenakan proses yang sangat impulsif dan mengalir. Sketsa-sketsa seperti anjing, kotak-kotak dan jendela sudah sedikit terlihat meskipun belum mencapai bentuk akhirnya.



Gambar 4 Sketsa 1
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 5 Sketsa 2
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 6 Sketsa 3

(Sumber: dokumentasi penulis)

Pengumpulan Artefak

Penulis mengumpulkan beberapa benda temuan seperti kotak obat, batu kerikil, jendela rusak, gagang pintu, tanah serta beberapa objek lainnya untuk digubah, dicat ulang, bongkar pasang dan ditukar-tukar. Proses pengumpulan ini memiliki waktu yang linear dengan dimulainya pra Tugas Akhir penulis pada semester sebelumnya. Benda-benda kecil seperti batu dan cetakan sabun penulis ambil dari fragmen pra TA yang digabungkan dengan karya-karya baru. Roda dan gagang pintu merupakan benda yang penulis beli di toko bangunan berikut dengan stop kontak dan slot jendela. Jendela bekas yang penulis temukan dari perjalanan mengelilingi kampus ITB akhirnya juga tidak lepas dari proses pengumpulan artefak ini.

Deskripsi Karya “Permainan Mutakhir”



Gambar 9 Installation View
(Sumber: dokumentasi penulis)

Permainan Mutakhir merupakan jukstaposisi dari segala buah pemikiran yang penulis hadirkan dalam sebuah karya tiga dimensional berupa sebuah ruang dengan sejumlah objek yang diposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah kesatuan karya yang utuh. Ruang yang berdimensi 195 x 270 x 460 cm terlepas dari lokasinya yang berada di Studio Seni Patung FSRD ITB dipilih oleh penulis sebagai tempat berproses sekaligus ruang pameran.

Terdapat beberapa kelompok objek dalam karya ini yakni objek berupa kotak-kotak bermaterial kayu pinus, kotak-kotak yang bermaterial gips dan kayu, serta beberapa objek-objek terpisah seperti jendela beroda, frame kayu dan boots tiruan dari resin. Tiga buah frame kayu berukuran 40x30x10cm yang dibuat menyerupai jendela rumah, lemari kaca yang di dalamnya banyak handle namun tidak dapat dibuka dan lemari dapur dibuat dari kayu pinus dengan finishing yang sedikit *raw*, serta sebuah lemari kaca berukuran 150x35x190 cm bermaterial sama dengan tambahan kepala dan bagian belakang tubuh anjing merupakan sebuah fokus yang komunal dan menempati bagian paling tengah dari ruang instalasi. Di dalam kotak-kotak tersebut terdapat benda-benda kecil yang terbuat dari resin, keramik, sabun serta kotak-kotak kecil dari kayu dan plastik.

Objek-objek tersebut ada yang merupakan hasil modelling dan cetakan yang penulis buat sendiri dan juga barang temuan yang dibeli di toko obat dan toko pigura. Di setiap kotak kaca tersebut juga terdapat lampu kecil baik di dalam maupun diluarnya, sehingga semakin mempertegas *image* benda-benda yang bersifat rumah tangga. Handle-handle laci dan gantungan baju mini yang terbuat dari keramik, resin berbentuk kotak transparan kehijauan juga ditempatkan dalam kotak-kotak kaca tersebut. Sementara itu, di dalam rak kaca dengan kepala dan ekor anjing di sisi kiri dan kanannya, terdapat benda-benda keramik yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan tanah *stoneware* yang dibakar tanpa glasir dan dibiarkan berwarna natural.



Gambar 10 Detail 1
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 11 Detail 2
(Sumber: dokumentasi penulis)

Sebuah *found object* berupa jendela yang penulis ambil dari lingkungan kampus ITB diletakkan di tengah, di paling depan dari semua objek, dengan roda-roda kecil yang ditambahkan di bawahnya merupakan sebuah *point of view* yang mungkin secara tidak langsung memberikan *statement* awal bagaimana semua objek di dalam

ruang ini dihadirkan. Sebuah pigura kayu dengan penambahan roda di bawahnya dan didisplay secara horizontal juga mempertegas permasalahan batas serta perpindahan fungsi sebuah objek.



Gambar 12 Detail 3
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 13 Detail 4
(Sumber: dokumentasi penulis)

Berikutnya terdapat kelompok kotak-kotak yang terbuat dari gips, kayu, serta kotak yang menyerupai *base* yang selayaknya ditempatkan karya seni di atasnya. Di permukaan kotak-kotak yang tidak sempurna tersebut penulis menempatkan benda-benda temuan seperti handle pintu dan kaitan gembok pagar, serta ada yang dibiarkan polos. Sepasang tiruan boots dari resin yang terdiri dari dua kaki kiri ditempatkan di atas base selayaknya karya yang didisplay seperti pada umumnya.



Gambar 14 Detail 5
(Sumber: dokumentasi penulis)

Di dalam kelompok kotak-kotak kecil tersebut terdapat sebuah laci kayu yang berisi sebuah objek keramik menyerupai sepatu dan piring yang dibeli di sebuah toserba dengan objek yang dibuat dari resin dan keramik serta lampu yang menyala di atasnya. Permainan cahaya yang dibentuk serta kotak-kotak yang disusun bertingkat menyerupai tangga membentuk sebuah komposisi tersendiri.

Sementara itu disisi kanan ruang penulis menghadirkan sebuah pigura kayu yang diisi dengan lampu kabel yang berpendar kemerahan dan dibiarkan kusut. Ia hadir tidak berkelompok dengan peletakan yang berbeda dari kelompok benda lain dan seolah mencuri *highlight* dari kumpulan benda-benda yang ada di dalam ruang tersebut.

Tinjauan Karya “Permainan Mutakhir”

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, secara umum karya ini merupakan susunan dari objek-objek yang mayoritas berbentuk menyerupai kotak, baik benda-benda *found object*, pigura-pigura dan lemari kayu, jendela hingga gips dan base kayu. Pengolahannya juga bermacam-macam mulai dari tambahan kaca sebagai penutup, penambahan lampu, roda, serta gagang pintu.

Jendela, lemari dan pigura merupakan tempat menyimpan benda sehari-hari, biasanya berhubungan dengan rumah. Di samping itu mereka juga berfungsi sebagai pembatas dimana hal-hal yang bersifat umum hingga sangat pribadi disimpan di dalamnya. Jendela membatasi sebuah ruangan, namun dengan sifatnya yang dapat membuka dan menutup ia menjadi objek yang dapat membuat pengamat melihat ke dalam dan keluar. Namun jendela pada umumnya hanya dapat dibuka dari dalam rumah dan juga bukan merupakan tempat masuk dan keluar selayaknya pintu sehingga sebenarnya bersifat satu arah.

Dalam beberapa objek dalam karya ini penulis mempergunakan *image* jendela dan kaca sebagai analogi dari batas-batas antara satu benda dengan pengamat. Pengamat dapat melihat dan mengamati namun terhalang untuk menyentuh dan membaunya, selayaknya etalase toko maupun pigura foto. Gagang pintu dan laci juga merupakan benda yang pada umumnya menjadi titik pembuka dan penutup satu ruang dengan ruang yang lainnya yang pada karya ini dibuat tidak berfungsi sebagaimana mestinya; ia melumpuhkan fungsi perpanjangan tangan manusia dalam melakukan kegiatan kontrol tersebut.

Kesan rumah dan benda-benda rumah tangga terlihat cukup kuat dalam karya ini mengingat latar belakang penulis yang berangkat dari masalah batas-batas antara ruang yang bersifat privat dan publik yang ditampilkan lewat rumah. Benda-benda tersebut yang juga merupakan benda yang ada di dua ruang: privat dan publik yang sebenarnya bersifat perifer dan berada di pinggir merupakan upaya penulis untuk menukar *highlight* benda-benda remeh-temeh tersebut menjadi sebuah *displacement* yang netral namun berbicara banyak.

Mengamati hal tersebut bila kita coba tarik kembali pada permasalahan ruang, benda kepemilikan serta sistem sosial, penulis mencoba menghadirkan hubungan antara benda-benda yang terlihat seolah memiliki makna yang penting dan menyiratkan simbol-simbol tertentu dan diletakkan di dalam kotak-kotak kaca yang terkesan sangat berharga namun pada faktanya merupakan benda-benda buatan tangan penulis yang secara intuitif disusun sedemikian rupa hingga menghadirkan komposisi yang harmonis. Benda-benda yang telah mempunyai nama, arti dan *being*-nya masing-masing ini penulis hadirkan dengan permainan yang penulis sendiri tentukan aturannya, cara kerjanya, serta *being*-nya yang baru, yang hanya berlaku di ruang ini, pada kesempatan ini.

Dengan terciptanya momen ini, masing-masing objek yang ada dalam batas ruang tersebut menjadi *object of possession* dimana telah tercipta istilah Tugas Akhir saya, hasil pemikiran saya, hasil studi saya, dan benda-benda yang telah saya ciptakan. Karya ini juga berbicara mengenai batasan-batasan yang ada dalam masyarakat *Permainan Mutakhir* yang dihadirkan lewat batas dan juga menghadirkan batas selayaknya membawa potongan karya seni: menutup karya seni dari segala batas dan menyusunnya menjadi sebuah kesatuan. Ia kini telah menunaikan tugasnya sebagai permainan yang penting sekaligus tidak penting dalam masa ini sebagai kebaikan dari segala ilmu pengetahuan yang menjadi ruang empat dimensi dimana waktu kembali menjadi batasan. Apakah pada ruang dan waktu yang lain masih tercipta subjektivitas yang sama dalam karya ini, jawabannya bisa ya dan tidak. Kita sebagai manusia yang terus mendefinisikan dan merumuskan kepentingan-kepentingan tersebut mungkin dapat beralih dari satu pemikiran ke pemikiran lainnya sehingga hal ini dapat menjadi tidak penting lagi dan juga sebaliknya.

4. Kesimpulan

Karya yang merupakan implementasi dari gejolak dari diri penulis yang merasakan perbedaan ruang dari rumah membuat penulis melihat permasalahan ruang dan rumah dari sudut pandang yang lebih jauh. Karya ini berisi tentang bagaimana penulis dan orang lain pada umumnya melihat subjektivitas menjadi sesuatu yang dapat membentuk identitas kelompok, dalam hal ini keluarga sebagai unit terkecil dalam kelompok masyarakat membuat batasan antara hal yang sangat pribadi dan bersifat umum menjadi terburai dan samar.

Benda-benda kepemilikan yang telah diabstraksi dan ditukar-tukar fungsinya oleh penulis menggambarkan bagaimana rumah yang terkesan hangat dan merupakan satu kesatuan pada akhirnya merupakan fragmen-fragmen yang kompleks, terjadi banyak *displacement* di dalamnya dan dengan itu ia merepresentasikan kehidupan sosial pada umumnya.

Permainan mutakhir ialah permainan tidak terbatas karena sifat subjektif yang tidak terbatas terkadang membuat seolah-olah objektivitas sendiri yang sedang bekerja, dan semua orang menurut penulis sebenarnya memainkan permainan ini, dan itulah yang membuat subjektivitas setiap orang yang mengamati dan hadir dalam karya ini menjadi penting. Penyetaraan rasa, memori, simbol dan nilai merupakan proses negosiasi yang tidak luput dalam menyempurnakan aturan dalam permainan ini.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merujuk pada proses berkarya dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Pembimbing proses pelaksanaan Tugas Akhir ini ditangani oleh Dr. Andryanto Rikrik Kusmara, M.Sn

Daftar Pustaka

- Baudrillard, Jean. 2005, *The System of Objects*: London, Verso Publishing
- Simmel, G. 1997, *The Sociology of Space*, dalam Frisby, D. and Featherstone, M., *Simmel on Culture*, London: Sage Publications
- Madanipour, Ali. 2003, *Public and Private Space of the City*: New York, Roudledge Press
- Lefebvre, Henri. 2007, *Production of Space*: London, Blackwell Publishing.
- Bishop, Claire. 2005, *Installation Art*: London, Tate Publishing.
- Snijders, Adelbert. 2004, *Antropologi Fisik Manusia*: Yogyakarta, Penerbit Kanisius.
- <http://kbbi.web.id/>
- <http://oxforddictionaries.com>

